

\* Einmal pro Runde (Turn)

### Einflussmarkern hinzufügen (1 OP)



### Versuchen das Gleichgewicht zu ändern (1 OP)

$$\begin{array}{cc} 2 & 2 \\ +1 & +1 \\ +1 & \\ \hline 3 & 4 = -1 \end{array}$$

#### Modifikatoren::

- +1 Mehr Einfluss
- +1 Supermarkt ist in der Nähe
- +1 Für jedes kontrollierte angrenzende Land



### Versuchen Putsch (alles OP)

-- vor --

$$\text{Mexika } 2 * 2 = 4$$

$$+ \text{ 3 } = 7$$

-- nach --



$$7 - 4 = 3$$

### Weltraumrennen (alles OP)



May take 8 Action Rounds

Siegpunkte pro Spieler eins/zwei

Der Bonus ist aktiv, bis ein anderer das gleiche Level erreicht

## Operationenpunkten (OP)

### Karten ausspielen

Operationenpunkten

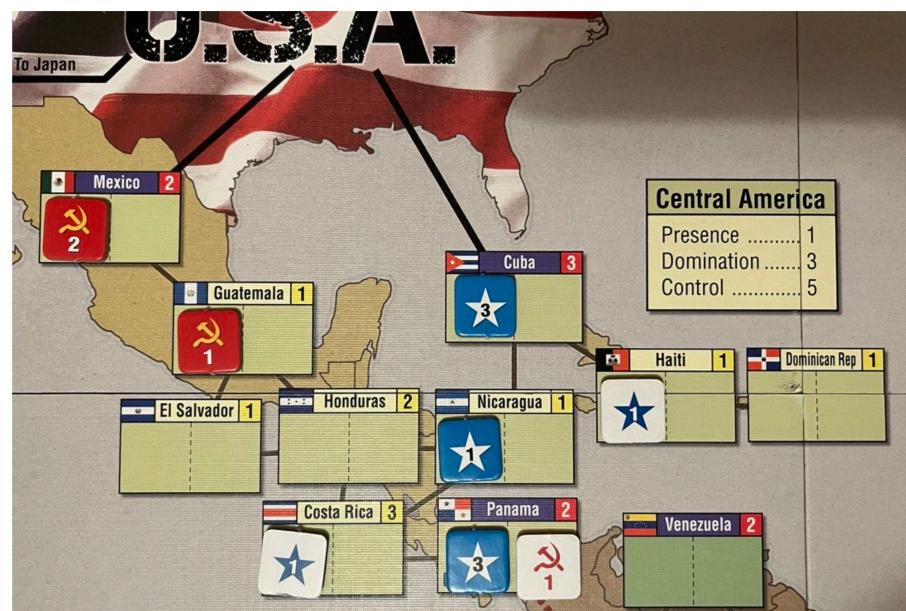
-- oder --

Ereignis



\* Wenn es das Ereignis Ihres Gegners ist, wird es trotzdem passieren. Vor oder nach der Verwendung von Operationenpunkten

## Siegpunktzählung (SP)



US: Vorherrschaft (3 SP) + 2 Schlachtfeldländer = 5 SP

UdSSR: Präsenz (1 SP) + 1 Schlachtfeldland + 1 angrenzend zur US = 3 SP



**Präsenz:** mindestens ein Land unter Kontrolle

**Vorherrschaft:** Mehr kontrolliertem, mehr Schlachtfeldländer und mindestens ein Nichtschlachtfeld

**Kontrolle:** Mehr kontrolliertem und alle Schlachtfeldländer

+1 SP für jedes Schlachtfeldland

+1 SP für kontrolliertem Land

angrenzend zur feindlichen Supermacht

\* Kontrolle Europa: Automatischer Sieg